コナミに詳しいマニアに嬉しいゲーム紹介誌
KONAMISM
1999
vol. 5
winter
コナミスム最終号!!

# index

# 2001－1年ときメモの旅 by CPU司

## ごあいさつ

ども、こんちはー。初めまして、ＣＰＵ司ですぅ。「しーぴーゆーつかさ」じゃなくて「しいぴいゆうじ」なのでよろしくね。たま～に「つかさくん」とか言われちゃうけど、これが某Ｐｉａ２の大語な人のファンの耳に入るとボクちゃん撲殺確実なので、間違えないでね。えへへ☆
……とまぁ、「郷に入っては郷に従え」なる古代ギリシャ文化の教訓を胸に、コナミズムらしいノリで始めてみたつもりなんですけど、どうっスか？　違ってます？　やっぱオレ、お笑いに向かないのかなぁ。……えっと、もしかしてマイク入ってない？　アロー？　アロー？

まぁ、いいや。ともかく今回のこのコナミズム、「ときめきメモリアル」特集っつーことで、僭越ながら私めも一筆啓上奉り候と相成ったわけです。なおほとんどいないと思いますが、「ときめきメモリアル略してときメモってなに？　食いもんスか？」とゆー人は、即刻退場の上基礎教養を習得してキングサーモンのごとく戻ってきてください。もしかしたらこの本の他の方のページで説明してあるかもしれませんが。説明がない場合は、「ときめきメモリアル　～forever with you～　思い出の卒業アルバム」（アスペクト）をお奨めしときます。卒業してない人に卒業アルバム買わせてどうするよ、オレ。

## 不活性なコナミ

さて、今や高名なんだか悪名高いんだか知らないけどゲーム業界以外にまでその名が轟き渡っちゃってるそのときメモですが、んじゃ最初のＰＣエンジン版が出たときはどうだったか。６年前にワープ（？）して見てみますと、実は当のコナミがさして売る気がなかったのでした。専門誌広告は１回っきりしか出さなかったようですし、発売直後の東京おもちゃショーでも冗談抜きで影も形もなし。まるで継子扱いですね。のちのちの展開を考えると、まさしくゲーム界のシンデレラストーリーってなもんで、そろそろ継母役のコナミには、グリム童話版シンデレラばりの「本当は恐ろしい（既に死語）」災厄が降りかかってほしいんですけど。

なんでコナミはときメモを売る気がなかったのか。これはひとつには、アニメ・声優方面のコアなマニア向けの素材としては、ツインビーという虎の子が既に存在していたためでしょう。
「ウィンビーアイドル化計画実行委員会」が正式に発足したのが９３年４月。んで、あの「合言葉は（以下略）」をＪＲ秋葉原駅の伝言板に流行らせた上で、「ウィンビー」を「パステル」にすり替えたマニア向けラジオ番組、「ツインビーパラダイス」が始まったのが９３年１０月でした。格闘ゲーム大流行でカプコンやＳＮＫが看板になる女性キャラを獲得していく中、格闘もののヒット作を作れなかったコナミにとっては彼女が最大にして唯一の希望だったようで、コナミ側からのＣＤを中心とする関連商品攻勢は、当時のレベルからすればけっこうすさまじいものがありました。
つまりコナミにとっちゃぁ当時はツインビー関連の展開もまだまだ道半ばで、そっちを推さないでどうするとゆーか、ツインビーで行けるところまで行ってしまえとゆーか、まぁそういう状態だったわけです。
しかもときメモがターゲットにしていたＰＣエンジンというハード自体、スーパーファミコンに押されて勢いを失いつつある情勢。実際コナミ内部ではもうときメモを最後にＰＣエンジンから撤退することが決まっていたようで、そんな斜陽ハード向けの、ウケるかどうかの判断のしようもないときメモという作品を、コナミが事前に大きくプッシュするような余裕もなきゃ必然性もないというとこ

**参考：93年春時点でのアーケード業界各社の看板女性キャラクター**

| | 筆頭 | 次点 | |
|---|---|---|---|
| カプコン | 春麗（ストリートファイター2） | シルフィー（ロストワールド） | 東風（ストライダー飛竜） |
| ＳＮＫ | 不知火　舞（餓狼伝説2） | キング（龍虎の拳） | （麻宮）アテナ（サイコソルジャー） |
| セガ | ティリス=フレア（ゴールデンアクス） | マリ（カルテット） | |
| タイトー | レイカ（タイムギャル） | 小夜（奇々怪界） | メル（プリルラ） |
| ナムコ | ワルキューレ（ワルキューレの伝説） | カイ（イシターの復活） | 他多数 |
| コナミ | ウィンビー（出たな!ツインビー） | メローラ（出たな!ツインビー） | |

ろだったんでしょうな。

ここらへんの事情が端的に顕れてたのが、９４年の６月に出たいちばん最初のドラマＣＤ。人気声優の久川綾とツインビーパラダイスで縁の深かった國府田マリ子（いずれも敬称略）を引っ張ってきて事実上の主役に据え、挿入歌もこの２人に歌わせておしまいという（残りの歌はゲーム版からの使い回し）ものすごい構成だったりします。ツインビーのラジオが４月から９月まで中断してたという当時の事情を考え合わせると、その間のつなぎになればもうけもん、もしゲームのほうがコケても有名声優さんたちの出てるＣＤとして最低限は売れるだろう、という希望的観測がヒシヒシと感じられます。

## 爆発的反応

ま、このよーにずいぶんな扱いをしているコナミ様をよそに、いざ発売されたときメモは、かつてない異様なウケかたをしたわけです。それはいったいなぜなのか。

まず、キャラクターの作りが「狙っていなかった」ことが挙げられるでしょう。いや、制作側からしてみれば狙っているところがいろいろあったのは間違いないんですけど、その狙いが当時のいわゆる「売れセン」「流行り」といったものとはぜ〜んぜん別の方向を向いていたわけです。
時代錯誤的な、使い古されたベタベタの設定を臆面もなく前面に押し出すことによって得られた、気恥ずかしさを伴ったトボケた味。女の子の絵を描くのは初めてだったという小倉氏と、その絵をドット絵レベルで修正していった立石氏のとても微妙なコンビネーション。さらに、当時の常識に逆らい敢えて有名声優をことごとく排除した配役などが加わることで、「狙っている」ことよりも「ズレている」ことのほうが先に立ち、当時としてもわりと珍しい部類に入る「素朴な大らかさ」が醸し出されていたと言えます。
そしてそんなＢ級Ｃ級的な雰囲気が、かえってプレイヤーたちの共感を強める結果となり、ファンクラブ活動や創作小説などの、「ときメモ現象」の中でも最も典型的で目立っていたものを生み出す、直接的な原因になっていったのです。

しかし、単純にキャラクターの造形に関わる部分が特殊なだけだったのであれば、ごく一部のマニアの頭の片隅に残る程度で終わっていたはずです。ときメモがそうならなかった理由はやはり、操作性やアクセス速度のような基礎的な面は言うに及ばず、多数のデートスポットを始めとする大量のイベント、それらに複数の展開を持たせるためのなお膨大な量のテキストと音声、さらにこれらを平易なゲーム展開の中にさりげなく織り込んでゆく全体の構成、そして乱数と乱数性のない関数の匙加減に至るまで、徹底的に練られ作り込まれていたからだと言えるでしょう。
あえて難点を挙げるとすれば、「爆弾」について説明書での解説が一切ないにも関わらず、万一爆発させた場合のダメージが大き過ぎるとか、まぁその程度。そこに目をつぶれば、さまざまなイベントの、状況に応じて変化する展開を夢中になって追っていくうち、女の子のちょっとした台詞の変化さえもが、その子の新しい一面を垣間見れたという大きな出来事のように感じられるようになってくるという、実に巧妙な構造ができ上がっていたのです。
「コナミのゲームだからとりあえず買う」というコナミマニアや、「コナミのギャルゲーってどんなのかねぇ」という興味本位の傾いた連中……つまりときメモを真っ先に買った人々のうちの大多数が、この当時の常識を超越した作り込みの深さに驚嘆し、ときメモという作品にズブズブとのめり込んでいったのは、当時の様子から見て疑いようがありません。それが口コミの爆発的なパワーを引き出して、あの異常なブームの火蓋を切るに至ったわけです（このへんの経過については、High Risk Evolution刊「決戦前夜」を読むとより解りやすいでしょう）。

そして何よりも、「学校生活を丸ごとゲームにする」という試み自体、ゲーム業界のメジャーシーンではまったくと言っていいほど前例がなかったということが、実は最も大きかったのではないかと私は思います。
漫画やドラマの世界ではとっくのとうに当たり前の題材になっている「学園もの」ですが、こと家庭用ゲーム機の世界では、現代日本を舞台にしたものですら数少ない状況だったこともあっ

て、珍獣並みといっていいほどの割合でしか存在していませんでした。さらにそれらにしても、ほとんどが非日常的な「事件」の顛末を描くという構成になっていたというのが実情です。例えばかの「ファミコン探偵倶楽部」シリーズや「中山美穂のトキメキハイスクール」にしてもそうですな。

パソコンの世界でもその辺の事情はほとんど同様でした。例外としては、ナンパゲームの流れを汲んでマイクロキャビンが８６年に発売した、ナンパ三昧大学生活シミュレーション「ギャルッぽクラブ」があったくらいで、その他はいわゆるエロゲーであってもやっぱり「事件」が軸になっていたものです。

状況が変わったのは９０年代に入ってからで、特に９２年の「卒業」「同級生」はそれぞれ大きな話題になりましたが、卒業のほうはプレイヤーは教師であって生徒の視点ではなかったですし、同級生のほうはあくまで「ひと夏の体験」というスパンでの描写が狙いとなっていました。結局、ときメモが出るその時まで、高校の入学から卒業までを舞台としたゲームは事実上なかったわけです（９１年のファミコン「マイライフマイラブ」はスケールでか過ぎ）。

誰もが経験する学校生活というごく普遍的な題材を、余すところなく全てとまでは言わないにせよ、実に巧みな取捨選択によって、入学から卒業まで丸ごとという文句の出ようのないボリュームのゲームとして完成させた。その大胆な挑戦が大多数のプレイヤーに新鮮な驚きをもって迎え入れられたからこそ、ときメモのブームがあれほど長く継続し得たのでしょう。

今挙げた３つの要素は、そのひとつひとつを取ったとしても当時の常識を突き崩すに足る斬新さを持っていたと言えます。しかもときメモにおいては、これら３つが「表層的に目立っているキャラクター」「それを下支えするゲーム的な構成」「さらにそれらを包み込む学園ものという世界」という形で、相互に欠くべからざるものとして密接に噛み合っていたということを特筆しなければならないでしょう。その相乗効果があってこそ、ときメモはギャルゲー最大のヒット作と呼ぶにふさわしいカリスマ性を獲得したのです。

## 超新星をもう一度

その後ときメモがコナミやゲーム界に与えた影響については、語るスペースがあまりに少ない（ついでに資料も少ない）のでここではすっ飛ばしまして、いきなり現在にワープして帰還しましょう。はいただいま～。

さて、「学校生活を丸ごとゲームにする」というところまで考え合わせると、ときメモの持つ根源的な革新性は実のところ、６年後の今でもほとんど薄れていないということが言えるのではないかと思います。それは、単にときメモの出来が良かったからというだけではなく、さらに加えて「ときメモとは別の切り口から高校３年間を丸ごと描く」といったような試みが事実上封印されてしまっているためでもあります。

その「封印」を解くことが最も容易なのは、理屈の上から考えればときメモを看板に掲げるコナミの作品になるのではないかと思いますが、少なくとも「ときめきメモリアル２」については、高校生活周りの基礎部分の作りはあまり変更せずに引き継ぎ、女の子関連のディテールの強化のほうを主眼として作られているというように聞いています。それは、「一般的に期待されるときメモ２像」を外さないという点では正しい作り方になるのでしょうが……。

このことひとつを取ってみても、学園もののゲームは、ゲーム界全体から見ればわりと狭い範囲のジャンルであるにも関わらず、まだまだ可能性が秘められていると言えるでしょう。ときメモの打ちたてたものに臆することなく、小手先の変更にとどまらない独自の着眼点から高校３年間を描き、それを緻密なゲームに仕立て上げる……。ときメモの再来にふさわしいカリスマ性のある作品は、そんな気概の高まりの中からこそ生まれて来るのではないかと私は思うのです。

おあとがよろしいようで、長くなりましたが以上。ご清聴ありがとうございました。参議院議員選挙比例代表区政見放送を終わります。

## ときメモ5周年おめでとうとか言って お茶を濁すページ

▲紐緒結奈。見えないけど。

●ヘーイ！皆ときめいてるか〜い？
「…………」
ときめいてないようだネ。
まあ当たり前だよな、PCエンジン版から
早五年の月日が流れてんだもんな。
俺がまだヤングメ〜ンだった頃のゲームだしな。
それを考えたら、ときメモ2は遅すぎたと言っても
過言じゃないよな。
けどよ、まだ燃え尽きちゃいないと思うぜ、
俺たちの熱き魂は！

●……上の人、誰？
まあいいか。ところで「ときメモ２」やってますか？神楽坂くんが買ったのでちょびっとやらせてもらったんですが、最初の街でうろうろするアレ、何とかなんないんスか？やってることに意味が感じられず、ただただ無為に時間が過ぎてくって印象しか受けなかったんですが。
でも、エモーショナルボイスシステム、略してＥＶＳはかなり遊べそうです。知り合いのオススメのあだ名は「トムヤム」だそうで。なんかヒロインの光に「トムヤム君」と呼ばせるのがイケてるそうダス〜。つーかよう思い付くな(笑)。
そんなこんなで誰も「２」のネタ書いてないからちょっと触れてみたけど、これ以上はしっちゃかめっちゃかになるだけっぽいので撤退。

●紐緒さん.
ＰＣエンジン版当初、一番のお気に入りキャラだったんですが、未だにどこが良いのかさっぱり解りません。白衣か？まさか白衣ナノカ〜!?ま、違うけど.
際限無くなってたのでこれにて終了〜.

えとぶん、藤原竜

# こんなゲームじゃときめけないっすよ

あるいは雑談のペエヂ

書いた人　たまぢ

皆様お久し振りです。三国一のサークル不幸者、たまぢ こと大谷です。
はい、私このたびペンネームなる物を考えてみました。コナミズムも終わろうかって時に何考えてんでしょうか？いや前号の表紙に１人だけ本名で載っていてカッコ悪かったなぁってだけなんですが。

あ、さて今回のお題はときメモって事で何を書こうか考えたのですが、ゲーム的な事は竜氏が、音楽の事は落合氏が書きそうなので自分はフリートークっぽく周りのときめいてる人々(約１名違うのもいますが)の事でも書こうと思います。いつもどおり読みにくいですのでご注意を。

・その１、増殖するＣＤの巻

えー地元の友人なのですが、プレイステーション版を購入後からはまったらしくクリア直後からＣＤを買いはじめたのですが、ゲームを買った時期が割と遅くすでにＣＤはかなり大量に出ていました。しかし彼はめげなかった。当時筆者は、ほぼ週一回のペースでその友人宅に遊びに行っていたのだけれど、その時のＣＤの増えかたといったら、一度に５、６枚づつは増えていき一月あまりでそのとき発売されていたＣＤをほとんど集めてしまったのだった。なんで急にそんなに集めはじめたの？と尋ねたところ彼曰く「金月真美のファンになった」とのこと。その後も彼の行動は止まらず、金月真美のＣＤはもとよりちょい役で出ているゲームなども買っていた。さすがに最近はそんな事は無くなったみたいだけれど、この前ときメモ２買う？と尋ねたら「買わない」の答え、金月真美が出てないから？と言ったら「うん」と即答されました。でもきっと藤崎詩織がゲスト出演が判明とかなったら買うでしょう、絶対。

・その２、秋葉直行、基板そく買いの巻

バイト先の同僚に対戦パズル玉がとっても好きな人が居るのですが、ある日サターン版のときめきパズル玉が発売されると聞き、居ても立ってもいられなくなった彼はゲームショウに実物を見に行ったそうな。しかし！プレイしてみると、こんなのときめきパズル玉じゃない！筆者には良く分かりませんが、とにかくアーケード版とプレイ感覚がかなり違っていたらしいのです。そのことに憤慨した彼は、その後に秋葉原に直行、当時６８０００円もしたアーケード版の基板を購入してしまったのだった。いくらパズル玉が好きだからといってそうそう出来る事ではないと思いますが。
なお彼は常日頃から「ときメモ好きじゃなくてパズル玉好きなの」と言いはってはいますが、その割には使うキャラクターが決まっていたり(しかもあまり強くない)、高価な基板買ったりと素直になってよ、とか思っていたら最近は割と開き直ってドラマシリーズとかいろいろ買っているみたいです。おまけに別の友人がときメモホームページを作っていたころ(今は閉鎖) ドラマ編１における主人公達のサッカーをまじめに解説するページを作ってのっけていました。やっぱ好きなんじゃない(サッカーが？)。ちなみに筆者はパズル玉、サターン版とアーケード版両方やった事がありますが、やっぱり違いは良く分かんないです。

・その３、はまると恐いねぇの巻

とある日、バイト先の友人に「ねぇ、新宿書店の場所教えて」と聞かれたのでとりあえず新宿店に案内したところ、目的の本は無いと言う。仕方ないので池袋店にも行ってみたけどそこにもなし、隣のゲーマーズにもよったけどそこにも無いとの事。何探してんの？と聞いてみたら「声優のムックみたいな本」との答え。思えばこれが彼の暴走の始まりでした。その後、実はときメモの館林美晴役の菊池志穂の大ファンな事が判明。と言うか無理矢理白状させたんですが。その後も暴走は止まらず、メーリングリストに登録し、彼女が声を当てているゲームやアニメは一通りチェックするのは言うに及ばず、ヒロイン役で出演しているアニメがＬＤでなくＤＶＤで出ると聞いたらＰＣ用ＤＶＤドライブを購入し、シングルＣＤを買った人に先着でイベント招待と聞けば朝から並び購入する。(おまけに三個所で買って三回も行ったらしい)そんな毎日が続いてました。いや今も続いています。そのほかにもバイトの仲間で秋葉原に行ったとき、家庭用ゲーム機に発売されているときメモを全て購入したとか、オープニング聞くためにトゥルーラブストーリーの２を買ったとか、まぁいろいろ武勇伝は尽きません。台風がきているなかを、わざわざ電車で１時間もかかるコナミルクに行ったなんて事もありましたな。しかもなにも買わずに帰ってきたらしいし。ちなみに家庭用全機種制覇したときは、当然中古を買ったのですが、ＳＦＣ版が一番高かったのが納得できるような出来ないような。なお、ときメモ２は「限定買うなら何時ごろ並んだらいいかな？」と「通常版でいいや」を繰り返した挙げ句、結局某店の特別パッケージを買っていました。いやまぁ、われわれがそそのかしたんですけどね。

・その４、あんなんじゃときめけないっすよの巻

それはある日の昼下がり、バイト中の出来事でした。同僚２人と雑談していた筆者は
片方の女性がときメモは結構面白かったと言ったのをきっかけに、ときメモの話題に移っていったのですが、そこに別の同僚が突如現れ「ときメモはＰＣエンジンのときに本とかで前評判が高くて面白いって書いてあったから発売日に買ったのに絵もだめだめでゲームもくそ！あんなんじゃぜんぜんときめけないっすよ！！」と、それこそ鼻息が目にみえるぐらいの勢いで捲くし立てたのでした。当然筆者達はあぜん。いきなり現れて人が面白いと言っているそばから「くそ」と言い放つ神経もすごいですが、その時３人が３人とも口には出さずとも「おいおいゲームじゃん。マジにときめいたらやばいだろ」と思いましたとさ。彼はいったい何を求めていたんでせう。

いかがでしたでしょうか。筆者の周りのときめく人々の様子を書いてみましたが、いわゆるメモラーと呼ばれる人々に比べると、なんかあまり大した事がないっすね。
以上の事は概ね(９９％)本当のことですが、ねた的に弱かったかなって感じです。
ところでついにときメモ２が発売になりましたが(いつ頃これを書いているかばればれですな)限定版は手に入れられたでしょうか？バイト先でも、朝並ぼうと思ったらすでに締め切っていたとか、買えたから昼休み上司がいる前でプレイしてるとかいろいろですが、限定版だけ売れまくって通常版はあまってるなんて状況にならないようにしてほしいもんです。コナミもこれで儲けた分をあまり音ゲーにばかりつぎ込まないで、たまにはグラディウス以外のシューティングやアクションも出してくれませんかね。いやゴエモンばかりでも困りますが。

うーーーーん　書くことなくなったからおしまい！！

# ときめきメモリアル発売５周年記念？

神楽坂

初代ときメモ（ＰＣＥ版）が発売されてから、もう５年も経つのですねぇ……。
最初に見たのは秋葉原の店頭デモか何かかな？　結構印象深かったのは覚えてますね。
なにやら喋ってるし（笑）。しかも、ゲームの目的が「女の子から告白されること」。
最初見たときは「なんて軟派なゲームだ！」なんて思ったりしたんですけど、プレイしたら見方が１８０度変わりました。やはり食わず嫌いは良くないと言うことですね。
ときメモを薦めてくれた友人には感謝？してます。ときメモがなかったら「こっちの世界」には来てなかっただろうし、パソコンも買わなかっただろうし……。まあ、余計な話しは置いといて……。

ときメモ（ＰＣＥ、ＰＳ、ＳＳ）については……まあ、あまり知らない人はいないと思うので、あえて語りません（ぉぃ）。その後の「ときメモドラマシリーズ」についてお話でもしましょうか？　結構やってない方いるんですよね、面白いのに…。
基本的には選択肢を選んで行くアドベンチャーゲーム？ですね。まあ、どの選択肢を選んでも、ときメモ本編のように爆弾を作ってしまうようなことはないですけど（笑）
このドラマシリーズの選択肢は、会話を楽しむモノであって、仲良くなるためのものではありません。しかし、メインヒロイン以外の場合、スペシャルイベントを見るためにはこの選択肢が重要なモノになります。
ドラマシリーズ全てにおいて言えることなのですが、私が一番感激したのは、放課後やデートの時などの会話がたくさんあることでした。
ときメモの時に思っていた「女の子との会話が少ない」とゆう不満を見事に解消してくれました。まあ、キャラの好き嫌いはありますけどね……。
それと、ミニゲームがたくさんあるのも良いですね。本編よりもミニゲームに熱くなったりして（笑）。この辺の余計なモノまできちんと作るあたりはさすがコナミだ…と思いますね。技術を無駄に使ってるような場面も多々見られます（笑）。
まあ、これは悪い意味ではないので、誤解のないようにお願いします。
ドラマシリーズを雑誌で見たときは、ファンディスクか何かと思ってました（汗）。
しかし、その内容はファンディスクの一言では語りきれないものがあります。
ときメモファンの方々には非常に嬉しい作品となったのではないでしょうか？
また、３作全てに「栗林みえ」も特別出演しています（栗林みえって知ってる？）
（ストーリーの紹介は、ゲームの説明書から引用しています）

●ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　第１作「虹色の青春」
ストーリー
舞台は高校２年の春、サッカー部の対抗試合までの１７日間。
主人公はサッカー部の補欠で「今度こそはレギュラーに！」と日夜練習に励んでいるが、今年もレギュラーにはなれなかった。しかし、密かに想いを寄せているクラブのマネージャーの期待に応えるためにも、対抗試合に向けて特訓の日々が続く……。

これは虹野沙希ちゃんがヒロインのお話です。
プレイした最初の感想「青春だ！」(そのまんまかい！）いやー、熱い！熱すぎます！
ときめき状態〈顔が赤くなる〉になった時も、きちんと左目のウインクがあるし（笑)。
伝説の「虹弁（虹野さんが作ったお弁当)」も出てきました。虹野さんファンが狂喜乱舞したことでしょう（笑)。新キャラの「秋穂みのり」も、なかなかいい味出してます。ＣＤドラマのキャラの名前が出て来たりと、ファンには嬉しい内容でした。
虹野さんファンは「とりあえず買っとけ」(笑）です。

●ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　第２作「彩のラブソング」
ストーリー
舞台は高校２年の秋、文化祭に向けての１７日間。
主人公は校内でも人気の高いアマチュアバンドのギタリストで、文化祭のバンドコンテストに向けての新曲作りをしていた。情熱を忘れ、巧みさを追求するようになっていた。そんなときに、ある女生徒との出会いが忘れかけていた何かを思い出させていく……。そして、紡ぎ出されていく新たな旋律……。

これは片桐彩子ちゃんがヒロインのお話です。今回はＣＤ２枚組でした。
第２作は、内容が前作以上に充実してます。この第２作目から「放課後モード」なるものが追加されました。一度クリアした後の「おまけモード」からプレイできるようになってます。これは、メインシナリオを省いてプレイできると言うものです。片桐さんは登場しません。この放課後モードを使って、紐緒さんにお近づきになったり出来ます（笑)。しかし……片桐さんの口調は相変わらずですね。エセ外人のような喋りは健在です……とゆうか、酷くなったかな？（笑)
「美咲鈴音」と言う新キャラも登場しました。主人公のバンド「彩」のキーボードを担当している子。密かに主人公に想いを寄せているが、その想いの行方は……。
前作に引き続き、秋穂みのりも登場します。

●ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　第３作「旅立ちの詩」

ストーリー

入試も無事終え、卒業を目前に控えた３年生の冬。
主人公は、幼なじみの藤崎詩織に「卒業するまでに告白を」と、心に決めてはいたが、なかなか実行に移せずにいた。バレンタインデーに詩織と一緒に買い物に行くことになった主人公は告白を決心するが、その矢先、詩織から「いつまでもいい友達でいてね」と言われ、ショックを受ける。その落ち込みの中で自分を振り返る主人公。
高校時代を無為に過ごし何も残せなかった自分、本気で何かに打ちこんだことのない自分……。今の自分には何も魅力がないことを悟った主人公は自分を試すため、ちょっとしたきっかけで始めたマラソンに残りの高校生活をかける……。

今回がドラマシリーズ最後の作品とあって、内容もかなり豪華になってます。今までに登場したときメモキャラもほとんど（全部かな？）登場します。
メインヒロインは藤崎詩織ですが、サブメインヒロイン？には、あの館林見晴が！！
ときメモ本編では、館林さんは隠れキャラだったので、デートに誘ったりとかは出来ませんでしたが、この作品の中では一緒にプールに入ったり出来るようですね。
ときメモファンの中でも比較的多いとされる館林さんファンが喜んだでしょうね。
しかし……わざわざ詩織エンディングと館林エンディングを作るとは……。
筆者はまだ詩織編しかクリアしてないのですが、その出来の良さは素晴らしいです。
とにかく、藤崎詩織の魅力を最大限に引き出しています。詩織ファンじゃなくても
一度はプレイしてみることをお薦めします。全てのときメモファンが楽しめる内容だと思いますので。キャラのセリフ一つ見ても、それぞれの特徴がよく出ています。
また、映画館で「メタルギアソリッド」を上映してたりします。このあたりのセンスが非常にコナミらしいですね。同社の作品の宣伝をこんなところでするとはね……。
まあ、私はそんなコナミが大好きですけど（笑）。

とりあえず、こんな感じなんですけど……時間があまり取れなかったので、文章が無茶苦茶ですね（汗）。これを書くために、もう一度ドラマシリーズやり直したりしたので…。まあ、このドラマシリーズがいかに素晴らしいとゆうことが少しでも伝われば良いです。まだプレイしてない人は、是非プレイしてみてください。ときメモ２が発売されて、今更と言うのもありますけどね……。

とにかく、ときメモ発売５周年、おめでとう？

## あの娘があんな娘？

さて、ここではときメモキャラの同人誌等での扱われ方でも見てみます。
良く扱われていたり、悪く扱われてたりで、なかなか面白いです。
ちなみに、１８禁はあまり見ないようにしています。私にとって、ときメモでの１８禁は好ましいものではないので……。

●藤崎詩織
詩織は…（笑）「私は天下のスーパーアイドル、藤崎詩織様よ！！」とかが多いですね。もちろん、まともに？描かれているのもありますが（笑）
●如月未緒
如月さんは、やはり「あぁ、めまいが…」とか、体が弱いことを描いてるものが多いように感じます。いじめられ役が多いのは気のせい？
●紐緒結奈
「きらめき高校、伝説のマッドサイエンティスト」
それ以外の描かれ方をされているのは見たことがない（笑）
●片桐彩子
うーん……怪しいエセ外人をさらに怪しく？（笑）
とりあえず、「英語使っとけ」みたいな感じですかね……。
●虹野沙希
「根性よ！根性！」………やはりそれか！
あまり変な描かれ方をされているのは見たことないですね。
●古式ゆかり
この娘の描かれ方は、あの天然ボケをさらに酷くしたものが多いです。
バイオレンスなシーンになると「お父様」が登場するのはお約束。
古式家と伊集院家の絡みなどを書かれている本などもありました。ときメモ本編では詳しく語られなかった部分なだけに、かなり面白く読ませていただいた記憶が……。

●清川望

清川さんは、まるでサイボーグのように描かれていますね（笑）
壁を壊したり、鎖を千切ったり……。
とにかく、その怪力を強調していますね（笑）

●鏡魅羅

このお方は、そのままが多いような気がする……。
しかし、鏡家のことを描いた本などは、非常に優しい鏡さんが見られたりします。弟達にお弁当作ったりとか……ね。

●朝日奈夕子

朝日奈さんはこのまま……かな？
少しだけ大げさに描いてあったりする程度かな？

●美樹原愛

やはりメット頭でしょう（笑）
この娘も、いじめられ役が多いかな……いじめやすそうだしね（ぉぃ

●早乙女優美

「ウォーウォー！」（他に書くことないんかい…）

●館林見晴

コアラ娘は「ぶちかまし」で決まりでしょう（笑）。
私の好きな作家さんの本では、すさまじいパワーの見晴ちゃんが
見ることができます。いやー、素晴らしい（素晴らしいのか！？）

●伊集院レイ

やはり、女の子として描かれたものが多いですね。想いを秘めている所に、みんなときめいたのでしょうか？（笑）
伊集院さんのエンディングを見た後だと、次プレイからの彼（彼女）の行動が全て愛しく見えてしまいますね（笑）。
（どこかの同人誌にも似たようなことが書いてあったような…）

# KONAMI SOFT REVIEW VOL.3

*WRITTEN BY RYU FUJIWARA*

えー、このコーナーは本誌Vol.1と3でやって大不人気連載打ち切り！という凄いんだか何だかわからないコーナーの続きです。実はVol.3と書き出しが一緒なのはヒミツです。ま、とにかく今回も筆者、藤原竜の独断で50本取り上げることにします。
そんなわけで少々お付き合いください。

## 【ARCADE GAMES ー業務用編ー】

**『スクランブル』シューティング／１９８１年**
コナミ初……というか、もしかするとゲーム業界初の横スクロールシューティング。燃料タンクを破壊してエネルギーを補給しながら先へ進むといったゲームだが、なんでタンクぶっ壊して燃料が増えるのかはナゾ。グラディウスの雛形となった作品でもあり、続編として「スーパーコブラ」がある。ん？スーパーコブラって、ま、まさか！

**『プーヤン』アクションシューティング／１９８２年**
ブタの奥様が矢を放って、風船に捕まっている狼を墜落死させるゲーム。かわいい外見にだまされるな！いくら狼が子ブタをかっさらおうとしてるっていっても、どうひいき目に見ても過剰防衛だ！一言で言えばやりすぎ。

**『ギャラクティックウォーリアーズ』格闘アクション／１９８５年**
３種類あるロボット型の自機から１機を選び、砂漠や宇宙空間で敵ロボットと戦うという、コナミＳＦ格闘シリーズのはしり(っていうかこれだけ)。音楽や効果音が「ツインビー」、「グラディウス」と同じマザーボードであるバブルシステムを使用しているため、けっこう似てる。とくにクレジット音はツインビーライクなのでよくごっちゃになって困る。

**『マンハッタン24分署』アクションシューティング／１９８６年**
刑務所からわらわらと囚人が脱獄してくる時点でヘンなのに、その上分署の警官が、とっ捕まえるという穏便なアクションもせずにいきなり銃殺刑に処すという。過剰防衛だ！ゲームその２。しかもこの手のゲームのお約束として、丸腰の市民が街中をうろうろしている。この世界には戒厳令といったシステムは存在せんのか？頼むからおとなしくしててくれ。

**『大列車強盗』アクション／１９８７年**
わかりやすく言うと西部劇。列車の上などのデンジャラスな舞台で無知やらパンツやらで戦うウエスタンアクション(さりげなく誤植)。斬新すぎる故に２度目はなかった「しゃがみボタン」などのゲーム本編より、曲を聴いてくれ曲を！バンジョーっスよ！くわ～泣ける！必聴(なにがなんだか)。

**『バトランティス』シューティング／１９８７年**
西洋ファンタジー世界のキャラクターが戦うゲーム、とか書くと「ガイアポリス」とか想像しそうですが、実際は単なるインベーダー。実はこの時期、リメイクブームが業界を席捲しておりまして、ブロック崩しやこの作品のようなインベーダータイプがやたらとリリースされてました。ハヤリモノって、大体10年周期でまたブームになるんだそうで。…知っ得豆知識みたいになってきた。

**『悪魔城ドラキュラ』アクション／１９８８年**
　さらわれた花嫁を救うシモン・ベルモンド。彼の前に立ちふさがるのは…やけに強いコウモリ。このゲーム。実はアメリカでは1986年には既に発売されていた。なんでやねん。

**『クレイジーコップ』アクションシューティング／１９８８年**
　クレイジーなコップのくせに敵を捕獲して護送車に運ぶという、どう考えても「マンハッタン24分署」とタイトル反対じゃねーか？と首をかしげてしまうゲーム。警官も人の子、やはり「連行すれば武器が貰える」という特典があると、態度もころっと変わるのね。

**『餓流禍』アクションシューティング／１９８８年**
　３Ｄ視点で進む、時間制限タイプのゲーム。ところで、以前から疑問なんだけど、コナミのゲームって何で赤い敵がアイテム置いていくのだろうか。

**『クライムファイターズ』格闘アクション／１９８９年**
　最近は見なくなったけど、奥行きのあるフィールドに敵がわんさと出てきて。それをパンチやキックや落ちてるバットや電光看板(！)やらでブン殴る「ダブルドラゴ○」や「ファイナルファイ○」タイプのゲーム。もちろん必殺技とかはないし、今見るとちょっとさみしい。物凄く寂れたスラム街っぽい雰囲気の漂うゲーム、ってところは良かったけど。

**『Ｔ・Ｍ・Ｎ・Ｔ』格闘アクション／１９９０年**
　上記の「クライムファイターズ」同様、ソードやヌンチャクや十手やあと一人は忘れたなどで戦う格闘ゲーム。コナミが一時期アメコミやカートゥーンモノに狂っていた時代があったのをご記憶の方、さらにそれを好ましく思っていなかった方、実はこのゲームがアメリカで大ヒットしてしまったのが１番の原因なんですよ～！さあ、思う存分怨んでください(笑)。

**『サプライズアタック』アクション／１９９０年**
　月面基地を占拠したテロリストに一人敢然と立ち向かっていく、宇宙服に身を包んだ勇敢な男。彼の名は！…忘れた。それはともかく、「びっくり攻撃」というタイトルはやめれ。いや。確かにボスがいきなりクイズで挑戦してきた時にはびっくりしたけどさ。

**『ミスティックウォーリアーズ』格闘アクション／１９９３年**
　格闘モノが続きますね。これは間違った日本観の楽しい芸夢。体力回復の効果がある食べ物を取る度に「ウッドーーーーン！！！！」とか「スッシーーー！！！！」とか妙ちくりんなイントネーションの日本語で喋ってくれます。スキー板を履いてゲレンデを滑降しながら敵と戦う、歌舞伎役者のような風体のプレイヤーキャラが見ドコロ、とか書いてもあながち嘘じゃないかも。プレイヤーに選んでもらえなかったキャラがさらわれて、そいつを助けにいくという設定もナイス。

**『ヘンリーエクスプローラーズ』ガンシューティング／１９９５年**
　家庭用でも発売された、冒険家が遺跡でミイラやスケルトンに遭遇、これを蹴散らしながら財宝発見を目指すというストーリーのゲーム。ガンシューをほとんどやらない筆者は、これもやっぱりほとんどやってません。

**『だい好キッス』クイズ／１９９６年**
　恋愛育成要素のあるクイズゲーム。キャラクターが可愛いのもポイントだが。自分的には男×男や女×女のカップリングが可能というところに燃えた。い、いいんですか？(何が)

**『ギターフリークス』リズムアクション／１９９８年**
　コードにあたる３色のスイッチを押えながら､弦にあたるレバーをはじく､似非ギタリスト育成ゲーム。…ギターが弾けない俺にこれ以上何を書けと？うぅ。

**『スリルドライブ』ドライブ／１９９８年**
　驚くほどリアルな道路を疾走し、事故って損害賠償を請求されるゲーム…ってオイ。クラッシュした時の救急車の音とか、フロントガラスの割れる音とかがやけにリアルで、ちょっと怖い。全然関係ないが、２Ｐ側の日本人ドライバー、関根勤にそっくりなんですけど。気のせいデスカ？

**『ガチャガチャンプ』バラエティ／１９９９年**
　ビシバシチャンプがボタンなら、こっちはレバー。ツインレバーを画面に表示される必殺技コマンドのとおりに入力する「変身トリャ～!!」がやみつき。ＤＤＲもどきやギタフリもどきもある。

**『グラディウスⅣ』シューティング／１９９９年**
　グラディウスⅢから10年、遂に新作が！…と思ったら何のことはない、ポリゴンになったグラディウスⅡだった(苦笑)。一番人気のあったグラⅡの栄光を引きずってるだけにしか見えなかったよ、俺には。なんかグラⅢが完全無視されてるし。

**『ドラムマニア』リズムアクション／１９９９年**
　フットペダルとドラムを模したボードをスティックで叩く、似非ドラマー育成ゲーム。…ドラムが叩けない俺に(以下略)。うううううぅ。

**『ビートマニア5thミックス』リズムアクション／１９９９年**
　ビートマニア最新作。4th以降の新曲はメロディが聴きとりにくい気がする。…と思ったら隣のＤＤＲの音がうるさいだけじゃ～！ぐわわわ!!

**『ギターフリークス2ndミックスリンクVer.』リズムアクション／１９９９年**
　以前の作品に新曲や旧曲を加え、更に「ドラムマニア」とのセッションが可能になった、ビーマニシリーズ第…10弾くらい？「スピードキング」の名曲「Mr.Machine」や熱いボーカルが聴き応えのある「KING G」などがオススメ。更にプレイステーションで発売されている「ギターフリークス」専用コントローラーを繋いでマイギターでプレイ出来ると、もうここまで来ると何がなんだかとしか言いようがない。

**『ダンスダンスレボリューション3rdミックス』リズムアクション／１９９９年**
　今現在この作品がビーマニシリーズ最新作となる。ＤＤＲのダンスシステムは、画面に流れる矢印に合わせ、足元のパネルを踏んでいくといういたってシンプルなもの。3rdまでくると、難しい曲は地団太を踏んでいるようにしか見えず、すでにダンスではない。この無茶な難度上昇、どうにかならん？

**『キーボードマニア(仮)』リズムアクション／？？？？年**
　現在ロケテストなどを行なっているビーマニシリーズ。見たことないのでよく解らないが、多分「ビートマニア」のスクラッチ部分を廃し、両手が鍵盤になっているのではなかろうか。これなら俺にもできそうだ。よかったよかった。

**『ＤＤＲドリームスカムトゥルーVer.(仮)』リズムアクション／？？？？年**
　コナミのアーケード新作、こんなんばっか。

## 【CONSUMER GAMES ー家庭用編ー】

**『王家の谷』アクションパズル/MSX/1985年**

アイテムを取って出口へ向かうだけなのだが、かなりのテクニックとひらめきを要求されるゲーム。敵を倒すナイフと穴を掘るマトックが同時に持てない上、どちらかを持っていると段差が越えられなくなるというアイデアのお陰で、意外とバランスが取れている。

**『キングコング2』アクション/ファミコン/1986年**

映画もぱっとしなかったけど、ゲームもぱっとしなかった。やってることが最後まで同じだから、プレイしていて飽きがくるのはいただけない。

**『夢大陸アドベンチャー』アクション/MSX/1986年**

前作になる「けっきょく南極大冒険」のゲームシステムはそのままに、買い物ができたりボスが出現したりと微妙にパワーアップ。小島秀夫が初めてゲーム制作に関わった作品のわりにはお粗末すぎる気も。ま、元が元だからね〜。

**『火の鳥鳳凰編』アクション/ファミコン/1987年**

隠し扉が鬼のようにあって、今やったらさっぱりだったヨ。昔のゲームは、攻略記事とか読まないと無理っぽいゲームばっかりでしたなぁ。瓦を重ねて画面中を移動し、扉を探すのは今のユーザーには絶対向かない。

**『メタルギア』アクション/ファミコン/1987年**

元祖隠れゲー。MSXからの移植なのだが、若干ゲームバランスが調整されている。というか、ファミコン版の方が難しくねーか?お子様向けマシンなのに。ストーリー部分に大きな改変はないので、「ソリッド」から入ったユーザーでも大丈夫なのは良い点。

**『鉄腕アトム』アクション/ファミコン/1988年**

「ハ・カ・セ・ー」とかカタカナで救援を求めるのはやめい。タイトル画面で例の「そ〜ら〜を越〜えて〜」と流れるのはいいが、コナミ音楽史上もっともひどい音なので更に引く。俺的にはコナミゲームの中で一番のクソゲーに認定。

**『ジャイラス』シューティング/ファミコン(ディスク)/1988年**

パッと見普通の見下ろし型シューティングのようだが、十字キーを左右に入れることによって画面中心を軸に回転し、上下で中心に向かったり離れたりができる、新しい操作感覚の作品。実はアーケードからの移植作。

**『レーサーミニ四駆』スゴロク・レース/ファミコン/1989年**

ジャパンカップに出場するための決められた日数の間、お金を稼いだりパーツを買ったりして、マシンを自分好みのセッティングに変えていくという、ランダム要素の強い作品。レースもミニ四駆の特徴どおり自分で操作できないので、けっこうストレスが溜まる。

『ツインビー３』ファミコン／ゲームボーイ／１９８９年
　ファミコンオリジナルのツインビーシリーズ。最初のオプション画面でステージセレクトができるのはイイ感じ。が、難度が少々高めか。ツインビー初代に感じられた洗練されたセンスはどこへやら、カッコ悪い敵が多い。

『ドラキュラ伝説』アクション／ゲームボーイ／１９８９年
　蔓にしがみついてヘコヘコ昇る、情けない主人公がイカス！階段を転がってくるでっかい目玉とか、どう見ても単なるザコにしか見えない１面ボスとかもグー(そうか？)。

『ワイワイワールド２』バラエティ／ファミコン／１９９１年
　前作から一転、コナミが作り上げたキャラクターしか出てこなくなった。ちょっと悔しい(前と言ってることが違う)。ところで、この作品やスーファミ版極パロで登場する「ウパ」ってキャラ、そんなにメジャーか？

『クライシスフォース』シューティング／ファミコン／１９９１年
　ファミコンでは珍しく『マトモな』２人同時プレイのできる縦シュー。多重スクロールや流れる溶岩など。コナミファミコンシューの集大成といった感じもあるが、バランスに若干難あり。あ、オープニングデモが力入ってる。

『ランパート』アクションパズル／ファミコン／１９９１年
　繋げる城壁の形がテトリス。いじょ。

『Ｔ・Ｍ・Ｎ・Ｔリターンオブザシュレッダー』 格闘アクション／ＭＤ／１９９２年
　栄えあるメガドライブ参入第一弾が亀！メガドラユーザーの皆様、怒ってもらってもいいですよ(笑)。ゲームはもうお馴染みのアレです。

『ロケットナイトアドベンチャーズ』アクション／メガドライブ／１９９３年
　で、次がこれ。メガドラユーザーの皆様、この際だから呪いましょう。別にゲームはつまらなくなかったけど、ここまであからさまにアメリカやヨーロッパ市場のことしか眼中にないのは…無念。「魂斗羅ザ・ハードコア」もよく考えたら海外での人気が高かったから出たんだし。

『ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま』パズル／サターン／１９９５年
　プレイステーションがツインビーキャラだったのに対して、サターンではこれ。…もうここまで来ると日本のセガファンに喧嘩を売りたくてしょうがないんじゃなかろうか、コナミは。でも、アクセスが速くてゲームはプレステ版より快適。

『ヴァンダルハーツ』シミュレーション／プレイステーション／１９９６年
　剣と魔法の世界を舞台にした戦術シミュレーション。キャラクターやストーリーにもう少し重みがあれば、「タクティクスオ◯ガ」と同レベルで語られたかもしれない、隠れた名作。ただ単に俺がシステムに馴染めたからかもしれないが。

『ボトムオブザナインス』スポーツ／プレイステーション／１９９６年
　メジャーリーグを題材としたアメリカンベースボールゲーム。「実況パワフル」などの傑作野球ゲームを生み出したコナミとは思えないほど粗雑な作り。アメリカ人って、こんなんで面白いと思うのかなぁ。

『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～』アクションＲＰＧ／ＰＳ／１９９７年
　まさに「進化したドラキュラ」以外の何者でもない、このあたりの絶妙なバランスはさすがだなぁ。曲はオーケストラ調だが、アクションゲームなのに意外とマッチしている。荘厳な教会のシーンが、筆者の一押し。

『ブリーディングスタッド』競走馬育成／プレイステーション／１９９７年
　わかりやすく言うとコナミ版「ダービースタリオ○」。牧場の経営から、調教、繁殖と何でもやらなきゃならないのもおんなじ。データ量ではやはりかなわない。

『ツインビーPARADISE』アクセサリ／Ｗｉｎ９５／１９９８年
　「合い言葉はＢＥＥ～！」で有名な洗脳ラジオ番組をデスクトップアクセサリ集として制作。スクリーンセーバー程度ならまだしも。あの番組をパソコン上で再現してるのは恐ろし……いやいや素晴らしい。

『幻想水滸伝Ⅱ』ＲＰＧ／プレイステーション／１９９８年
　メインキャラがそんなにいたら覚えきれないよというゲームの続編。冒頭からプレイヤーをぐいぐいと引き込むストーリーには圧巻。特にⅠのデータを引き継ぐことで登場する前作主人公の後日談は、涙なくしては見られない名場面ナリ。

『ダンス！ダンス！ダンス！』リズムアクション／プレイステーション／１９９８年
　コマンドを入力することで画面のキャラクターが踊り狂う、ダンスアクション。自分好みのＣＤを入れることでその音楽でも楽しめるのがウリ。ただ、ＤＤＲのＣＤ入れてもむなしくなるだけなのでやめるが吉。ラッキーカラーはピンク。

『ビートマニアＧＢ』リズムアクション／ゲームボーイ／１９９９年
　カラーゲームボーイ対応の移植版。新曲に「演歌」とか「カントリー」とか、挙げ句には「ラクガキッズ」なんてジャンルまで！コントローラーの都合上、同時押しは減ったものの。セレクトボタンのスクラッチが足を引っ張って激ムズ。ちなみにモノクロでやると白鍵盤と黒鍵盤の区別がつかず。大変。

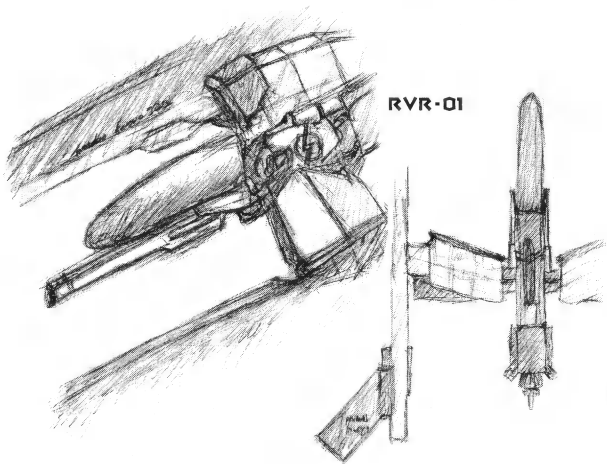
『ガンゲージ』シューティング／プレイステーション／１９９９年
　ちょっと「スティールガ○ナー」入ってる、近未来を舞台としたガンアクションシューティング。だからと言ってキャラクターはロボットじゃないけど。弾幕を張れるのが気持ちいい。

『ときめきメモリアル２』恋愛シミュレーション／プレイステーション／１９９９年
　とりあえずやってないので何とも。詳しくは別ページで（適当だネ）。

ああ、遂にやっちゃったのね。

# テクノソフトォ～！（Ｔ x Ｔ）

何のことやらさっぱりって人のために簡単に説明すると、テクノソフトが「ゲーム制作から撤退」したらしいって話なんだけどね。一応ネオリュードの新作は生産ラインに乗っちゃってて仕方なく出るんだけど、それ以降は完全にナシらしいんですわ。アイレムなどの例を出すまでもなく、こうなったら当分（ゲームは）無理ってことはわかってるんで、この際九十九百太郎さんも辞めたことだし別の会社にサンダーフォースの続編作ってもらおう。あ、そうだ！昔「メタルギアソリッド」の発売日に恋愛ＳＬＧ「風の丘公園にて」をブチ当ててきたテクノソフトに敬意を表して、コナミに続編出してほしいなあ。なんか知らんがとりあえずＥＶＳもつけて。スクウェアが買い取ってチョコボシューティングってのもアリか？アリなのか～！？

えとぶん　・　藤原（実は浦和レッズの方がショック）竜

# USCを使ってしあわせになろう2　XRGB－2導入記 by CPU司

　前号の大谷氏の記事の続きっす。しかも勝手に作った続編ってあたりが（以下略）。まぁ基本的なところは繰り返してもしょうがないんでさらっと流して、もそっとマニアックな世界に踏み込んだ話にします。で、また藤原氏が頭抱えたりして。ごめんなさいね。
　ＵＳＣとは何かっつーと、アップスキャンコンバータの略で、ここでは「本来家庭用テレビにつなぐ機械を、パソコンのディスプレイにつなげられるようにする変換機」のことを指します。家庭用テレビとパソコンのディスプレイでは、対応している信号形式やブラウン管の走査（スキャン）方式が異なるので、それを変換する装置なわけですな。その中でも特に、アナログＲＧＢ信号を入力できるものを使ってゲーム機をつなげた場合、ごくノーマルな家庭用テレビにつなげたのとはまったく違う、はっきりくっきり東芝さんな画面でゲームをすることができると。

## それ以前

　で、私は今までマイコンソフトの「ＤＩＳＰＬ」っつーものを使ってました。これは大谷氏の使ってる「ＸＲＧＢ－１」の廉価版で、ビデオ入力の機能を省略してアナログＲＧＢ信号の入力だけにした製品です。今使ってるパソコン用のディスプレイの他に、昔使ってたテレビ機能付きのディスプレイがまだあるんで、テレビはそっちで見ればいいじゃんってな感じだったんですな。
　しかしこのディスプレイテレビ、音声がモノラルなんで、せっかくパソコンのほうにはステレオ対応のスピーカーを付けているのに実にもったいない。じゃあってんで仮にＸＲＧＢ－１に替えても、今度はテレビチューナーがないんでビデオデッキでも買わなきゃいけなくなっちゃう。とまぁ、そういう歯がゆい状況が続き、そのうちにＸＲＧＢ－２なる後継機種まで登場しちゃったんですが、半年ほど前に親のビデオデッキが壊れて別のものに買い換えたんで、壊れたほうを引き取ることでチューナーの心配は見事解消したのです。おお！　これぞ天恵、解りやすく言うと棚ボタ。
　そんな状況にありながら、新品だと２万を軽くオーバーするＸＲＧＢ－２のお値段は私ＣＰＵ司をビビらせるに充分で、なかなか手が出ずにずるずるずるずると月日は過ぎていきました。そんなある日、とゆーか先日、某パソコン屋の中古店舗で偶然にもそれを発見した私は銀行に駆け込んで金を下ろし速攻で保護。晴れてＸＲＧＢ－２を手に入れることに相成ったわけであります。

## さぁ接続だ！

　家に帰って晩飯もそこそこにさっそく接続。とは言っても、私の場合は今まで使っていたＤＩＳＰＬと入れ替えてしまえばゲーム機との接続はおしまいなんですけど。初めて使う人でも、パソコンにつなぐケーブルは入ってるんで、ディスプレイのケーブルをパソコンから抜いてＸＲＧＢ－２に挿し、同梱のケーブルでパソコンとＸＲＧＢ－２をつなげば肝腎なところはおしまい。あとはゲーム機やビデオをつなぐだけです。
　とりあえずＰＳやＳＳをつないでしばし試用。ＤＩＳＰＬやＸＲＧＢ－１が１８ビット（２６万色）の変換能力にとどまっていたのに対し、このＸＲＧＢ－２は２４ビット（１６７７万色）の変換能力を持っているだけあって、フェードインやフェードアウトがより滑らかに見えます。また、グラデーションの色合いについても細かいところで差が出ています。まぁ、これらは「気になる人は気になる」程度の差ですがね。
　また新たに追加されたガンマ補正機能も、小さなことではありますが意外と効果が高いことがわかりました。従来のものでは、テレビにつないだ場合と比べて画面の暗いところがかなり暗く出てしまい、何が描かれているんだかよく判らんぞな～～～ってなことが実際にけっこうあったんですが（かといってディスプレイ側の調整で画面を明るくすると、今度はパソコン画面の白がきつくなり過ぎて長時間見てられなくなる）。このガンマ補正を使うことで、真っ黒と真っ白の部分のレベルはそのままに、暗めのところを中心に画面の明るさを無理なく持ち上げることができるようになってます。これによってとても画面が見やすくなり、正直な話これだけでももうＤＩＳＰＬには戻れまいよと思えました。

次にＰＳをビデオ入力のほうにつないでチェック。「デジタルくし形フィルタ採用」とかで、ふつーのくし形フィルタ採用の今までのディスプレイテレビと比べても特に遜色のない程度の画質は出てるみたいです。そこでいよいよ、故障中（と言っても実際にはテープ走行部分だけ）のビデオデッキを引っ張り出してアンテナ線をつなぎ換え、これで我が家某……じゃなくて我が野望達成せりっっっ！

## そーゆーときに限って……

とにかくビデオのスイッチオン。パンパカパーン、見事にテレビが映りました。当然音声もステレオでございます。しかし……、長い間コンセントにつないでいなかったので時計も何も全部初期状態。おまけに画面にテープカウンタが表示されっぱなし。時計なんかは使わなくてもいいので（どうせ録画できないし）放っておくとしても、画面のテープカウンタはウザいし、ずっと出っ放しじゃ焼き付きの原因になるかもしれないので（それは心配し過ぎか）とっとと消さないと。

と、ここで思い出したのが、このビデオはチャンネル変更と録画再生以外の細かい操作は全部リモコンでしかできないということ。そこでリモコンも持ってきて、電池切れらしかったので電池を交換……おおっ？？　リモコン効かないぞ？　液晶も点かないし（液晶リモコンなのです）。ばしばし叩いてもダメ。はめ込み式らしくネジ穴がないので、分解もかなり面倒そう。っつーか分解したら二度と元に戻せなくなる可能性あり。がびーん、これでは画面がウザいままではないかぁ〜〜〜っ！

とゆーわけで、気持ちよくテレビを見るためには更なる買物が必要になってしまったのでした。わりと東京トホホ会っぽい展開ですな。で、選択肢はふたつ。ひとつはリモコンを修理部品として丸ごと買い直す。たぶん費用は３千円くらいだろうけど、この場合はビデオの録画再生はできないまま。もひとつはステレオ対応の激安ビデオデッキを買う。これだとビデオの録画再生もできるようになるけど、費用は１万は下らない。さぁどーする。

## その後

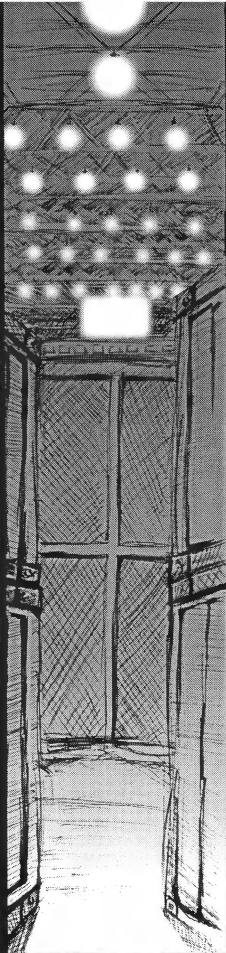
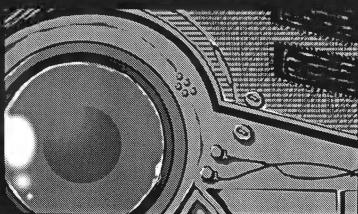
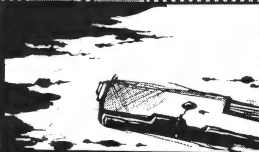
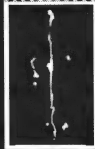
結局新品の激安ビデオデッキを買ってケリとなりました。録画再生もできるのでありがたいですね。さて、その他に使っていて気付いた点や買おうと思ってる人への注意点を少し。

まず、ビデオテープの再生には完全には対応してないこと。これはＸＲＧＢ－１でも同じみたいですが、特に録画したデッキと再生するデッキが違う場合、映像信号が乱れてコンバータ側が追従できなくなるようです。実際、新しく買ったデッキで録画して再生する分には問題は出てませんが、市販のビデオを再生したらまともに見られませんでした。ＬＤとかＤＶＤなら問題ないんでしょうが、テープのコレクションがある人は要注意でしょう。

それから、ビデオ入力とゲーム機用のアナログＲＧＢの入力が自動的には切り替わらないこと。両方つないでいるとけっこう面倒です。これはＸＲＧＢ－１で自動切替にしていたのが不評だったかららしいんですが、自動切替の有効無効を選択できてもよかったんじゃないでしょうかね。選択に使うボタンの耐久度もちょっと心配ですし。

あと、私は持ってないんですが、光線銃（ガンコンやバーチャガン）を使うことはできません。ファミコンの銃はもっと原理が簡単なので使えるかもしれませんが。

他に、走査線の隙間再現機能が実は少しＤＩＳＰＬと違っていて個人的にショック（詳細はマニアック過ぎるので省略、知りたい人は直接私に聞いて下さい）なんてのもありましたが、全体的には９０点あげてもいい出来だと思います。でもねぇ……、２万はやっぱりちょっと高いですよね、我々みたいなマニアならともかくとして。前の大谷氏の記事と結論が同じ気がしますけど。

置き場所に困らないなら、ソニーのＰＳ専用端子つきのテレビでも買ったほうがお手軽に高画質でゲームが楽しめていいかもしれません。どっちにしても、一度アナログＲＧＢ接続でのゲーム機の画面を見てみてください。好みの問題もあるかもしれませんけど、Ｓ端子をさらに上回る鮮明画面を気に入ったら、それがあなたのマニアへの第一歩です（笑）。

99/
12/24
ばん
3

サークル広告

同時発売!!（予定）

# ファイナルコナミズム。朝まで生対談

藤原竜(以下竜)　はろ〜ん。対談ナリ〜。

**たまぢ(以下玉)　対談ナリカ〜 って前もこんな始まりだった様な気が・・・**

CPU司(以下C)　三波春夫でございま（以下略）。ごめん、すべった。

**神楽坂（以下神）　えっと、今回は何のお話？美味しいタコヤキ屋のことでも・・**

**玉　え、どこどこそのタコヤキや？などと言うのは置いといて。なんか竜氏は忙しそうなので進めときましょう。話。**

C　っつってもねぇ。なんぞしぇんむーの話が背後で話題沸騰しておりますが、今。私はDC持っとらんのでどーでもいいです。

竜　専務ー？

**玉　べたやなー。話題沸騰っても、その中身に問題がおおありやね。湯川シェンムーってネタは、セガみずから絶対やると思っていたんだけどなー。まぁいいや、DC持ってる人がいないのでこのネタおしまい。**

**神　ふふふ・・**

C　んじゃぁ今回の本にふさわしくときメモの話にでもしますかい？「ときメモにおけるRSSの効果とその意義」とか。

竜　エンジン版知らない人には何のことやらさっぱりですな。あ、でもドラキュラXとかにも使われてたっけ。家のスピーカー、4つ置いてるんでまったく効果のほどが解らないんですけど。

**神　「ドラキュラXのマリアってー、超サイコーだよねー」（謎**

**玉　は?RSSとマリアの関連てなに? しろうとには解らんです。**

みつみ美里(以下みつみ)　ぐったり。

竜　…今のナニ？

**神　しかしまあ・・相変わらずのコナミズムの対談風景ですね。**

C　いやぁ、私ゃ初参加なんでよく解らんのですが。そーいやPS版とかにはRSSマークなかったよねぇ、うんきっとそうだ。ゆえにエンジン版が最高。ほんとかい。

**玉　すんません。PCエンジン版やってません。本文にも書いたけど、わしの知ってる人に「くそ」って言いきった人がいるんですけど、どうしましょう。**

竜　俺的には「ときメモ」は「ウィザードリィ」と一緒で想像力のゲームだと思ってるから。実際の高校に当てはめたら「俺高校時代男友達一人しかいなかったなんてことねーよ」とかいう、バカな理論まで出ることになりかねんし。

C　そらそーだ。あと、なんつーの、ときメモってやっぱり「最初から萌えることを期待している」向きにはつらいんじゃないの？　高校生活を共有しているって感覚が出てきてからでしょ、女の子に愛着みたいのが出てくるのってさ。違う？

**神　まあ、ときメモは「恋愛シミュレーション」だからねぇ・・・「シナリオが薄い」とか言う人もいますが、それはときメモの楽しみ方としては、ちょっと疑問あったり、なかったり・・**

**玉　そうっす。ま、あくまでゲームですから過剰な期待はしないが吉。本気にもしないが良いでしょう。時々いますね。ギャルゲーってなんで髪の毛ピンクなの一そんなのいるわけないぢゃん。とか言う奴。君達のやってるゲームに出てくる、手から火ぃ出したり、空高くカッ飛んでいったりする人達もいないぞー。あくまでゲームですから。**

C　ついでに言うと、「恋愛シミュレーション」っつー言葉が一人歩きして「恋模様をリアルに描いたゲーム」みたいな期待のされ方になっちゃったのが不幸の始まりだったんじゃないかにゃ。なんか、「ドラマシリーズ」とか2とかはそーゆー一人歩きの後押ししてる気がしないでもないですけど。

竜　ちゃんと解っててプレイするってんならいいんですけどもね。

**神　さて、私は眠いので、あとは任せた〜。**

**玉　あう、一人減ってしまわれた。ん〜なんか始まりと違って重い話になってきたねぇ。**

竜　んじゃ、話を変えて。今回でコナミズムがラストなんですけど、感慨深いですなぁ。Vol.1からの戦友(笑)おおた…じゃない、たまぢさん？

**玉　ええ。長かったですのぅ。Vol 1から3年ちょっとですか。なんか、あんまり成長してないんですけど私。お世話になってばかりやし。今更ペンネーム考える奴はいるし(笑)。**

C　今更初参加の奴はおるし(笑)。

**玉　思えば遠くまで来たものです。ここがどんな所かは■■にお任せしますが。いけばわかるさーありがとー！！**

竜　あやぶぶなかれ、あやぶべば道はなし。

**玉　以上現在の心境を週プロ風にお伝えしました。まぁ冗談はこのぐらいにして、ほんと自分なんかは、竜氏に誘われなければこの世界に足を踏み入れることもなかったでしょう。あらゆる意味で感謝しとります。**

竜　いや、むしろ引き込んでゴメン。C司さんは参加されてみてどーでしたか？

C　堅い書き方しちゃうことが多いんで、今回ちと不自然な文になってたかなぁってのが気になってますが。それ以外は好きに書かせてもらったんで感謝してます。

竜　つーか、皆カタイっすよ！リラックスリラックス、スラックスッスラックス。はいここ笑う

とこ。

**玉　まあまあ、たまにはいいぢゃない。これからもよろしくねん。どうでも良いけど。自分の文体は毎号ごとに違ってるなりよ。いい加減なところは統一が取れてるけど。**

C あー、私ひとりで堅くしとるんですな。どーもすみません。生まれてすみません。うそ。しかし、まだ落合来やがらねぇし。どうしたってんだいアイツはよぉ。おお、これで少しは柔らかくなったぞ。違う？

竜　フォントを変えてみるというのは？…こ、怖い。ヤメだヤメ！

**玉　え？え？こんなとこで自分に振られても。んじゃ、ボンジャックの曲はスプーンおばさんそのもの！決定！！え？だめ。**

C よいよい、よきにはからえ。何様だ俺。それを言ったら、コナミでもフロッガーとかターピンとかどっかで聴いた曲ばっかじゃん。昔はそういう時代だったのだよ。今のコナミからは想像もつかないね。

竜　リアルタイムだなぁ(苦笑)。今コンボから流れてる曲そのままやん。大列車強盗聴こうよぅ。

**玉　それがコナミズムの持ち味。良いところ。なんてな。そう言いながらMDを用意・・・って大列車強盗じゃなかったんかい！**

C いやいや、これで良いのだよチャーリーくん。しかし、サーカスチャーリーのチャーリーってやっぱりチャップリンから名前とってるのか？　藤原さんのご意見はどうすか？

竜　知らないっすよ、あんなピエロ野郎のことなんぞ。眠いナリ～！隣で聴こえるグリーンベレーが更に眠気を誘うナリ～！大列車～！強盗～！(人聞きが悪いなオイ)

**玉　なんかもう、何書いてるんだかわかんなくなってきたね。ホントに間に合うかな。とりあえず、大列車強盗の曲はカッコイイってことで。**

C コナミックウェスタンってところですな。妙にテンポが早めなのもナイスですね（村西監督調）。

竜　なんか頭がテンパってきた。ぐわ～、まだこれなにあるんか～！ね、寝ちゃダメ？

**玉　全てなかったことにしちゃうか？気付くと体育館の真ん中で。パイプいすに座ってつるし上げ食らってるとか。「ぼくは車を出さなくてもいいんだ」とか。(古いねどうも)**

C とゆー台詞を残してたまぢ氏は風呂に行ってしまわれました。敵前逃亡かぁ～～～っ!!??　冗談です、ごめんなさい。

**玉　おやすみなさい、ごめんなさい。**

C わしゃまだまだ若い者なんぞに負けはせんぞぉ～～～と行きたいところなんですけど、ここで落合乱入して対談ストップの危機を迎えております。まぁあと半ページ、どーにかなるでしょ。とゆーわけで落合、あとはまかせた。ぐぅ。

ＳｈｉＮ落合(以下落)　ども、こんばんわ。落合です。コミケ当日の未明になってようやくのこのことやって参りました。これから、コピー紙を一人で520枚も折らなくてはいけません。今、１見開き分、終わりました。あと、480枚もあります。今日は残念ながら、メイドさんを家に置いてきてしまったので、全部一人でやらなくてはいけません。

竜　ちょ、ちょっと…。

落　僕には、一緒に同人誌を作っている仲間たちがいますが、みんな寝てしまっています。予想外の展開です。これはきっと神様が、御与えになった試練なのでしょう。関係ないですが、ちなみに僕はキリスト教系の高校に通っていました。本当に関係ないですけど。でも、実家は仏

竜　お、落合さんがコワれた……。こういう場合、叩くと直るといった伝統の行事が日本各地で執り行なわれておりますが、現在これをやってしまうとヒューズが飛びそうなので止めときます。

竜オプション(以下オプ)　ここからはオプションが対談するケロ。ケロロ～ン。

竜　…誰？

オプ　実はね、藤原くんの大好きなお弁当は「ＡＭ・ＰＭ」のイタリアンハンバーグなんだよ！知ってたケロ？

竜　知るかこの馬鹿ガエル。貴様なんぞケツに爆竹突っ込んで破裂させたる。ホし。

オプ　ギャア～！

竜　隷書体なんぞ使うから早死にするんじゃこのクソガエル。

オプ　な～んちゃって。そんなに簡単に正義は滅びないケロよ～♪ケロロ～ル！

竜　ぐわ！じゃあ俺悪かい。ケッ、カエルなんぞに俺の人生否定されたかないね。

オプ　カエルじゃないケロ！オプションだケロ！

竜　じゃあさっきから言ってるケロケロは何だっつうの。

オプ　これは私の本体である貴方の深層心理から生まれた(どうこう)ポケットステーションの影響による精神的構造の(云々)フロイトが言うには性的欲求が(どーたらこーたら)…解った？

竜　解ったもなにもねーよ。

オプ　このトンチキ。

竜　……俺、もう寝る。

オプ　じゃあ、最後にカメラに向かって一言。

竜　貴様とは二度と喋らねえ。

オプ　以上、藤原家から実況生中継でお送りいたしました～！

竜　……いつか必ずブッ殺す。

(12/23～12/24)

# コメント♪

Q1．まずはペンネームを。

神楽坂

Q2．初めてプレイしたTVゲームは？

忘れた・・・

Q3．一番好きなコナミのゲームは？

ありすぎて、困る・・・

Q4．一番やりこんだRPGは？

ファイナルファンタジー6

Q5．一番得意なアクションは？

大魔界村・・かな？

Q6．一番好きなシューティングは？

グラディウスIII

Q7．最後に何でも書（描）いてください。

※50音順です。

Ｑ１．まずはペンネームを。

CPU司

Ｑ２．初めてプレイしたＴＶゲームは？

ディグダグ（アーケード）

Ｑ３．一番好きなコナミのゲームは？

ときメモ。PCE版のみ。

Ｑ４．一番やりこんだＲＰＧは？

カオスエンジェルズ

Ｑ５．一番得意なアクションは？

バブルボブル。

Ｑ６．一番好きなシューティングは？

コズモギャング・ザ・ビデオ

Ｑ７．最後に何でも書（描）いてください。

え〜？
コナミ本ムってこれで終わりなんですかぁ〜〜？
（わざとらしく）。
…しかし、5年経ってるんだよね。「ときメモ三軒並び」の冬コミから。
やれやれ、早いもんだね。

Ｑ１．まずはペンネームを。

ShiN落合

Ｑ２．初めてプレイしたＴＶゲームは？

うろおぼえ（ジャンプバグとかぴゅう太のフロッガーとか）

Ｑ３．一番好きなコナミのゲームは？

悪魔城伝説、かな？

Ｑ４．一番やりこんだＲＰＧは？

メガドラ版ソーサリアン、かもしれない

Ｑ５．一番得意なアクションは？

ウルフファング（デコ）！

Ｑ６．一番好きなシューティングは？

現時点ではNMKのサンダードラゴン2

Ｑ７．最後に何でも書（描）いてください。

最後だってのに何も原稿描いてないっス。
結局、ワイワイワールドのマンガも描けなかったしなぁ…。
まっ、いいか。

↓この発言に対する御意見をお書きください

Q１．まずはペンネームを。

たまぢ

Q２．初めてプレイしたＴＶゲームは？

キングアンドバルーン

Q３．一番好きなコナミのゲームは？

~~[illegible]~~

武戯 いがいと良いできだから.

Q４．一番やりこんだＲＰＧは？

FFⅢ かな.

当時他にやるゲームがなかったんす.

Q５．一番得意なアクションは？

シルエットミラージュ

って言うか、最近これ以外のアクションやってません.

Q６．一番好きなシューティングは？

戦国ブレード

司じゅんのファンだから…すんません.

Q７．最後に何でも書（描）いてください。

・今回はなにが悪いの？
・とりあえずテーマパークワールドってことで
・でも文章の出来にはかんけいないよね.
・…ごめんなさい。

テーマパークワールドが全て悪い！

悪いんじゃ〜

Q１．まずはペンネームを。

ばんろっほ

Q２．初めてプレイしたＴＶゲームは？

ピュータのテニス（多分）

Q３．一番好きなコナミのゲームは？

メタルギアかスナッチャー

Q４．一番やりこんだＲＰＧは？

天使の詩Ⅱ（ウソ）

ドラクエⅡのラーの鏡さがし

Q５．一番得意なアクションは？

ニンジャウォーリアーズ（タイトー）

Q６．一番好きなシューティングは？

ダライアス

（タイトーフリークなんスよ♪）

Q７．最後に何でも書（描）いてください。

伝説の木の下に彼は来ないンスか？

スネーク！

ばんろ

Q1．まずはペンネームを。

篠原竜

Q2．初めてプレイしたTVゲームは？

パックマン

Q3．一番好きなコナミのゲームは？

A-JAX，月風魔伝、
X68K版ドラキュラのどれか

Q4．一番やりこんだRPGは？

ファミコンの女神転生II
50回くらいやった。

Q5．一番得意なアクションは？

伸身のムーンサルトってオイ。

Q6．一番好きなシューティングは？

グラディウスIIIかな
他人にはススメないけど。

Q7．最後に何でも書(描)いてください。

買ったばかりの
ヴァルキリープロファイル、

封すら
開けてねえ。

泣きそー。オレ。

Q1．まずはペンネームを。

みつみ美里

Q2．初めてプレイしたTVゲームは？

カセットビジョンのテニス??
ファミコンのマリオか??

Q3．一番好きなコナミのゲームは？

DDRシリーズ
エミューマならアクスレイかなー？

Q4．一番やりこんだRPGは？

↑やっぱ上のQ3はゼクセクス！
ウィザードリィかイースII．FFIIも

Q5．一番得意なアクションは？

ない（笑）唯一クリアしたのって
確かメトロイド…（ディスクシステムの）

Q6．一番好きなシューティングは？

ゼクセクス～
アイキャッチとデモはトバそう！
（笑）

Q7．最後に何でも書(描)いてください。

ボツバージョン↓ ときメモの
制服着せるの忘れてました。

私がヴァルキリー開けました♡
でもプロローグしか見てない
ちょ！

## アンケート集計結果発表！

●コナミズムシリーズが遂にラストということで、今まで不定期に募集してきたアンケート結果をここで載せることにしました。

**Q１．「コナミズムの発行物を持っていますか？」**

の問いに70%が「持っている」、30%が「読んだことはある」と返答がありました。因みに持っている本の中でトップだったのは「コナミズムVol.3」でした。

**Q２．「コナミズム(もしくは藤原)のどこが好きですか?」**

の問いには、「評論」「小説」などが多く、希少意見として「古いコナミゲームの良い部分を見せてくれる」「着眼点」なんてのもありました。

**Q３．「コナミズムにやってもらいたいネタは？」**

には色々な意見がありました。進行中のものには「小説月風魔伝」「小説コズミックウォーズ」、現在中断しているものに「グラディウス」関連のビデオ(特にⅢとネメシス'90改)、他には別のサークルで藤原が行なっていたリーフ関係の小説やメタルギア、パロディウス、落合さん宛てにワイワイワールドってのも。ツインビーやゴエモン、魂斗羅はほとんどありませんでしたね。

皆様、アンケートにご協力ありがとうございました。

●コナミズムシリーズをやめる理由なんですが、前回のサークル参加の時、「グラディウスクロニクル」って本を落合さんと(ほぼ二人で)作ったんですが、はっきり言って資料集めや執筆に滅茶苦茶しんどい思いをしました。お陰で「ＧＣ」はコナミズムが今まで作ってきた本の中では一番の出来になったんではないかな、と自負しているんですが、反面、以降もこれくらいのレベルで本を出さないといけないのかな、とも考えたわけです。以前に「Vol. ５でやめるかも」と言っていたこともありますし。

●で、これからはどうなるの？というと、コナミメインの本は今までのペースでは出さなくなります。小説やビデオは…頑張ります～。特に月風魔伝はあまりに時間かけすぎなので、これを書きあげることに全力を尽くしたいと思います。あ、悪魔城伝説の本は出しますよ～。もうしばらくお待ちくださいね。それではまた別の本で。

藤原竜、X68k版ボスコニアンを聴きながら。

Konamism　Vol.5
1999.12.24　Release

〒 339-0053
埼玉県岩槻市城町1-4-40
加藤方　藤原竜

ENGINE
ENEMY
CORE
POWER
MAX
AUTO
DOWN
CHECK
NUMBER
UNIT
DATA
IMAGE
SCAN
CYBER
CODE
ARMOR
TYPE
BATTLE
WAR
BUST
COMPUTER
MACHINE
CRUSH

# ΠΡΕΣΕΝΤΕΔ ΒΨ

# –ΚΟΝΑΜΙΣΜ–

SHOT
DESTROY
LOCK
CONTROL
BEAM
ATTACK
LASER
FORCE
CANNON
SHIELD
GUN
MISSILE
VALCAN
SPEED
ATOMIC
SYSTEM
POD
CHARGE
FIRE
WEAPON
BIT
MECHANIC
BREAK
... GET READY?